



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

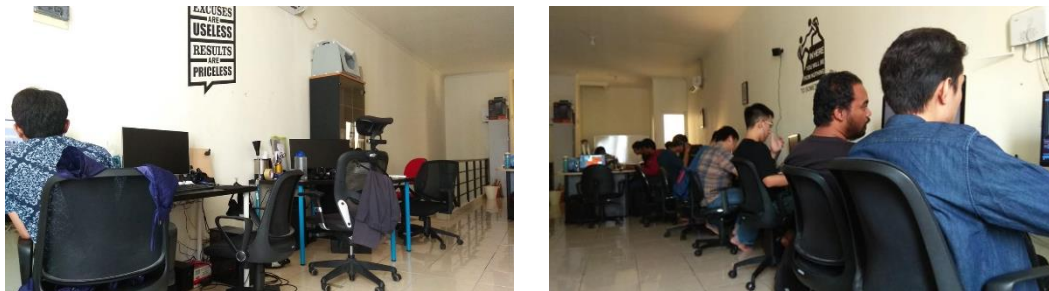
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Sejarah Perusahaan

PT Citra Wahana Teknologi atau yang lebih dikenal dengan nama SHINTA VR adalah suatu perusahaan yang fokus dalam bidang teknologi *virtual reality*. Selain menawarkan jasa pembuatan konten dan pengembangan *software virtual reality* kepada klien, SHINTA VR juga memiliki tiga buah produk perusahaan, yaitu : Maya Putri, Mindvoke, dan MilleaLab. SHINTA VR memiliki dua lokasi kantor, yaitu *main office* yang terletak di Ruko Tematik N32, Curug Sangereng, Kelapa Dua, Banten 15810 dan *satellite office* yang terletak di Skystar Ventures Coworking Space Universitas Multimedia Nusantara, New Media Tower lantai 12, Jl. Scientia Boulevard, Gading Serpong, Tangerang, Banten 15227.



Gambar 2.1. Suasana SHINTA VR

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)

SHINTA VR didirikan oleh 2 orang *founder* muda yaitu Ji Hoon Song atau yang lebih dikenal dengan nama Akira Sou dan Andes Rizky. Akira dan Andes memiliki latar belakang pendidikan yang berbeda, Akira adalah lulusan ilmu komputer dari Waseda University dan Andes adalah lulusan ilmu fisika dari Universitas Indonesia. Keduanya merupakan penggiat *virtual reality* yang kemudian dipertemukan di Indonesia pada tahun 2015 dan sepakat untuk membuat perusahaan pertama di Indonesia yang menawarkan jasa pembuatan konten *virtual reality* baik untuk di Indonesia maupun di luar Indonesia.

2.2. Logo Perusahaan



Gambar 2.2. Logo SHINTA VR

(Sumber : <http://shintavr.com/id>, 2019)

Logo dari SHINTA VR memiliki bentuk sebuah mata dan perpaduan warna antara merah dan jingga yang merepresentasikan kreativitas yang tidak pernah padam, yang merupakan senjata utama dalam merealisasikan imajinasi yang tidak terbatas.

Selain itu terdapat huruf S, V, dan R di dalam logo tersebut yang merepresentasikan SHINTA VR

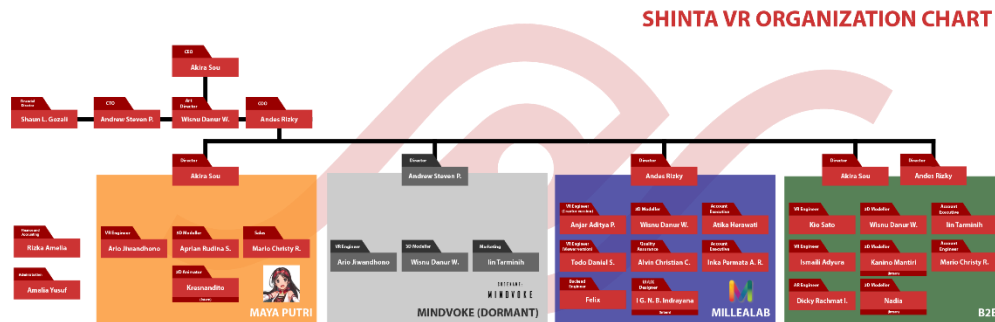
2.3. Visi dan Misi Perusahaan

Visi SHINTA VR adalah menjadi perusahaan terbaik dalam industri *virtual reality* di Asia dalam pelayanan bisnis dan *platform software*.

Misi dari SHINTA VR adalah:

1. Membangun ekosistem *virtual reality* di Indonesia
2. Menjadi yang terdepan dalam pengembangan konten hiburan
3. Menjadi yang terdepan dalam *platform edutech* dan pelatihan
4. Berkontribusi terhadap pertumbuhan komunitas *virtual reality* di Indonesia

2.4. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.3. Struktur Organisasi SHINTA VR

(Sumber : Andrew Steven Puika, 2019)

Berikut uraian dari struktur perusahaan SHINTA VR:

1. Chief Executive Officer (CEO)

- Menjadi pimpinan utama dalam perusahaan
- Memantau hasil kerja secara umum dari setiap *jobdesc*
- Mengelola proyek yang dikerjakan untuk klien
- Mengelola produk yang dikerjakan oleh personil perusahaan
- Menjalin kerjasama dengan pihak luar perusahaan dalam skala internasional

2. Chief Operative Officer (COO)

- Bekerja sama dengan *CEO* dalam memimpin perusahaan
- Memberikan data hasil kerja secara lebih detail dari setiap *jobdesc*
- Mengelola proyek yang dikerjakan untuk klien
- Mengelola produk yang dikerjakan oleh personil perusahaan
- Menjalin kerjasama dengan pihak luar perusahaan dalam skala nasional

3. Chief Technical Officer (CTO)

- Membuat SOP untuk tim *developer* dalam bekerja
- Mengatur semua aspek teknis yang dilibatkan baik untuk proyek maupun untuk produk
- Mengelola proyek yang dikerjakan untuk klien
- Mengelola produk yang dikerjakan oleh personil perusahaan
- Mengadakan riset dengan tim *developer* untuk mendukung alur kerja

4. *Financial Director*

- a. Mengelola keuangan perusahaan
- b. Mengelola kegiatan investasi di perusahaan

5. *Finance and Accounting*

- a. Membantu *Financial Director* dalam mengatur keuangan
- b. Membuat laporan keuangan rutin

6. *Administration*

- a. Melaksanakan tugas yang berkaitan dengan surat-menyurat
- b. Mengelola data perusahaan baik itu data personil maupun data inventaris

7. *Director (Product Owner)*

- a. Mengelola produk perusahaan
- b. Memantau perkembangan produk perusahaan

8. *Art Director*

- a. Memberikan arahan ke personil yang terlibat dalam pembuatan *asset* visual
- b. Memastikan *asset* visual sudah sesuai dengan apa yang ditargetkan

9. *Quality Assurance (Technical Artist)*

- a. Melakukan pengecekan terhadap *asset* visual yang akan dimasukkan ke dalam *Unity Engine*
- b. Memperbaiki *asset* visual yang kurang sesuai dengan kriteria

10. *VR Engineer*

- a. Membuat dan mengatur konten *virtual reality*
- b. Memastikan tidak ada bug ketika media tersebut dijalankan
- c. Melakukan modifikasi pemrograman apabila diperlukan

11. *AR Engineer*

- a. Membuat dan mengatur konten *augmented reality*
- b. Memastikan tidak ada *bug* ketika media tersebut dijalankan
- c. Melakukan modifikasi pemrograman apabila diperlukan

12. Backend Engineer

- a. Mengatur koneksi ke *server*
- b. Mengelola *database* yang tersimpan di *server*
- c. Memastikan keamanan *server*

13. 3D Modeller

- a. Membuat model *3D* yang dibutuhkan
- b. Melakukan *baking lighting* pada model *3D* apabila diperlukan

14. 3D Animator

- a. Membuat animasi yang dibutuhkan untuk model *3D* yang sudah dibuat
- b. Membuat *rigging* untuk model *3D* yang akan dianimasikan

15. UI/UX Designer

- a. Merancang *user wireflow*, khususnya untuk produk perusahaan
- b. Membuat *asset* visual dalam bentuk *2D* untuk desain *interface*

16. Sales/Marketing

- a. Berhubungan dengan pihak luar apabila ingin mengadakan kerjasama
- b. Menjadi representatif perusahaan dalam hubungan bisnis
- c. Mengelola media sosial dan publikasi perusahaan

17. Account Engineer

- a. Membantu pihak luar dalam bidang teknis
- b. Membuat perencanaan pengerjaan dan anggaran untuk proyek dengan klien

18. Account Executive

- a. Membantu pihak luar dalam bidang administratif
- b. Membuat perencanaan pengerjaan dan anggaran untuk proyek dengan klien

2.5. Servis Perusahaan

SHINTA VR sebagai perusahaan yang bergerak di bidang *virtual reality* dan *augmented reality*, menyediakan jasa utama di antaranya:

1. *Virtual Reality Content & Software Development*
2. *Augmented Reality Content & Software Development*
3. *360 Video Production*
4. *VR Activation/Event*

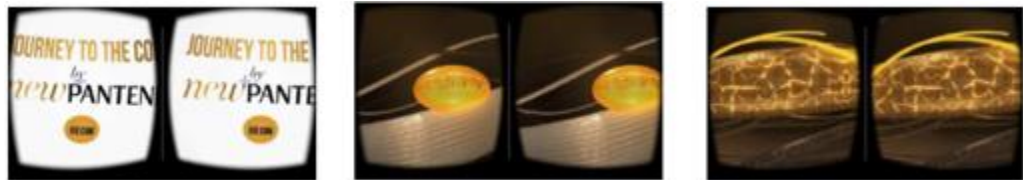
Sedangkan jasa lain yang disediakan oleh SHINTA VR antara lain:

1. *Interactive Contents for PC or Mobile*
2. *Interactive Digital Signage & Projection*
3. *Technical Consultation & Training for VR/AR*
4. *Interactive Hardware Machine/Installation*

2.6. Portfolio Perusahaan

Berikut beberapa kumpulan *portfolio* dari SHINTA VR::

1. New Pantene



Gambar 2.4. *Portfolio* SHINTA VR New Pantene

(Sumber : SHINTA VR, 2015)



Gambar 2.5. *Portfolio* SHINTA VR New Pantene

(Sumber : SHINTA VR, 2015)

Pantene merupakan *brand* perawatan rambut yang berasal dari Swiss yang kemudian pindah ke Amerika. Pantene memiliki *formula* ProV yang digunakan dalam produk barunya yang bernama New Pantene dan SHINTA VR membantu mewujudkannya dalam bentuk aplikasi *virtual reality* yang mampu menjelaskan bagaimana *formula* bekerja pada rambut di Pacific Place, Jakarta.

2. BNPB



Gambar 2.6. *Portfolio* SHINTA VR BNPB

(Sumber : SHINTA VR, 2015)



Gambar 2.7. *Portfolio* SHINTA VR BNPB

(Sumber : SHINTA VR, 2015)

BNPB adalah sebuah lembaga pemerintah yang bergerak dalam bidang penanggulangan bencana. SHINTA VR membantu BNPB dalam pembuatan konten *virtual reality* untuk mengedukasi anak-anak tentang bencana alam dan bagaimana cara menghadapinya di *workshop-workshop* yang diadakan oleh BNPB di seluruh Indonesia.

3. Geodipa



Gambar 2.8. *Portfolio SHINTA VR Geodipa*

(Sumber : SHINTA VR, 2016)



Gambar 2.9. *Portfolio SHINTA VR Geodipa*

(Sumber : SHINTA VR, 2016)

Geodipa adalah perusahaan milik pemerintah yang bergerak di bidang pembangkit listrik panas bumi. SHINTA VR ikut membantu Geodipa dalam pembuatan konten *virtual reality* untuk mensimulasikan proses produksi energi listrik dari aktivitas vulkanik di Hari Listrik Nasional.

4. Hanae Mori



Gambar 2.10. *Portfolio SHINTA VR Hanae Mori*

(Sumber : SHINTA VR, 2017)



Gambar 2.11. *Portfolio SHINTA VR Hanae Mori*

(Sumber : SHINTA VR, 2017)

Hanae Mori merupakan sebuah *fashion house* asal Jepang. SHINTA VR berkontribusi dalam pembuatan *animated mannequin* dalam bentuk *virtual reality* yang memungkinkan pengguna untuk melihat-lihat produk busana Hanae Mori di Shibuya, Tokyo.

5. Wonderful Indonesia



Gambar 2.12. *Portfolio SHINTA VR Wonderful Indonesia*

(Sumber : SHINTA VR, 2016)



Gambar 2.13. *Portfolio SHINTA VR Wonderful Indonesia*

(Sumber : Dokumentasi SHINTA VR, 2016)

Pariwisata Republik Indonesia yang bertujuan untuk mempromosikan pariwisata Indonesia di dunia internasional. SHINTA VR ikut membantu dalam pembuatan konten *video 360* agar bisa memberikan pengalaman yang tidak biasa ke para penggunanya. Konten ini digunakan di *booth* milik Kementerian Pariwisata Republik Indonesia yang tersebar di 6 negara: Vietnam, Thailand, Malaysia, Russia, Belanda, dan India.

6. Redhorse Group



Gambar 2.13. *Portfolio* SHINTA VR Redhorse Group

(Sumber : SHINTA VR, 2016)



Gambar 2.14. *Portfolio* SHINTA VR Redhorse Group

(Sumber : SHINTA VR, 2016)

Redhorse Group merupakan sebuah perusahaan asal Jepang yang menyediakan jasa di bidang pariwisata. SHINTA VR ikut membantu dalam pembuatan *video 360* untuk mempromosikan tempat wisata seperti Kyoto dan Okinawa sambil memperkenalkan festival tradisional dari masing-masing prefektur di Osaka Expo City.